

PENGARUH MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKS ANEKDOT DI SMK PEMBANGUNAN PACITAN

Sarah Aurelia¹, Revalentin S Febriana², Ekhi Ratnasari³, Muhammad Qori Al-Amin⁴

STKIP PGRI Pacitan

e-mail: sarahaurelia03@gmail.com, revalentinsfebriana@gmail.com,
ekhiratnasari3@gmail.com, muhhammadqorial15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi teks anekdot di SMK Pembangunan Pacitan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu tipe Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas X TKJ 1 sebagai kelompok eksperimen dengan 23 siswa dan kelas X Akuntansi 1 sebagai kelompok kontrol dengan 19 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi (89,57) dibanding kelompok kontrol (70,16). Media kartu domino terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman struktur dan ciri kebahasaan teks anekdot, serta meningkatkan capaian belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media kartu domino efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu domino, teks anekdot, hasil belajar

Abstract

This study aims to investigate the effect of using domino card media on students' learning outcomes in anecdotal text material at SMK Pembangunan Pacitan. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design of the Nonequivalent Control Group Design type. The subjects were two classes: X TKJ 1 as the experimental group with 23 students and X Accounting 1 as the control group with 19 students. Data were collected through learning achievement tests in the form of pretests and posttests, then analyzed descriptively and inferentially using *t*-tests and N-Gain calculations. The results revealed significant differences between the two groups. The experimental group achieved a higher average score (89.57) compared to the control group (70.16). Domino card media was proven to increase student engagement, facilitate understanding of anecdotal text structures and linguistic features, and improve learning outcomes. The study concludes that domino card media is effective as an alternative for Indonesian language learning.

Keywords: instructional media, domino cards, anecdotal text, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan menghadirkan suasana belajar kondusif agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Keberhasilan pendidikan tidak hanya bertumpu pada kurikulum atau materi ajar, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh strategi, metode, dan media yang digunakan (Hasanah et al., 2025). Guru dalam posisinya sebagai fasilitator, dituntut untuk kreatif menghadirkan pembelajaran yang membuat siswa terlibat aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Virmayanti et al., 2023). Pada titik ini, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan, yakni menyampaikan materi secara lebih menarik (Rohim & Wardhani, 2024), membantu pemahaman (Nurfadhillah et al., 2021), serta mendorong

peningkatan hasil belajar yang kerap dijadikan tolok ukur keberhasilan proses pendidikan (Pratiwi & Meilani, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran sesungguhnya hadir bukan hanya sebagai sarana teknis, melainkan sebagai jembatan antara dunia siswa dengan gagasan-gagasan yang hendak ditransfer. Kehadiran media yang dirancang secara kreatif dapat menghidupkan ruang kelas, menjadikan pembelajaran tidak lagi sekadar rutinitas, tetapi pengalaman yang mengundang partisipasi penuh dari siswa. Melalui media, materi yang abstrak dapat dipersonalisasi menjadi lebih dekat dengan realitas kehidupan mereka. Pada titik inilah media pembelajaran menemukan relevansinya yakni bukan sekadar pelengkap, tetapi perangkat yang menyatukan logika, imajinasi, dan interaksi sosial dalam satu kesatuan proses belajar yang utuh.

Hasil belajar sendiri dipahami sebagai perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari pengalaman belajar (Zainudin & Ubabuddin, 2021). Simanungkalit et al. (2025) menegaskan bahwa hasil belajar tidak terbatas pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencerminkan pembentukan sikap dan keterampilan yang terwujud dalam keseharian siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar pun beragam, mulai dari kondisi internal siswa seperti motivasi dan minat, hingga faktor eksternal seperti strategi guru dan media pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019). Karena itu, kualitas media yang dipilih berkontribusi besar terhadap keberhasilan siswa mencapai capaian belajar. Hal ini terutama relevan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia, mata pelajaran yang tidak hanya menekankan keterampilan berbahasa, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hasil belajar tidak bisa dilihat secara sempit hanya dari angka-angka tes semata, melainkan juga dari sejauh mana siswa mampu menginternalisasi nilai serta mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Bahasa Indonesia, sebagai mata pelajaran yang sarat dengan muatan keterampilan sekaligus pembentukan karakter, menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang kaya pengalaman. Proses belajar yang hanya menekankan hafalan atau reproduksi pengetahuan tentu kurang memadai. Sebaliknya, ketika siswa diajak berinteraksi dengan media yang menarik dan menantang, proses kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka dapat berkembang lebih seimbang. Dengan cara inilah, hasil belajar tidak hanya terukur secara akademik, tetapi juga bermakna di dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu materi yang kerap menantang adalah teks anekdot. Materi ini unik karena bersifat ganda, yakni memberi hiburan sekaligus menyampaikan kritik sosial dengan muatan moral. Idealnya, pembelajaran teks anekdot menjadi ruang bagi siswa untuk melatih keterampilan menulis, berargumentasi, serta membangun daya kritis. Namun, kenyataan di sekolah sering memperlihatkan kendala. Banyak siswa kesulitan memahami struktur teks, ciri kebahasaan, dan tujuan komunikatifnya. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi maupun hasil belajar; sebagian siswa bahkan belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi inilah yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif, yang tidak hanya memudahkan pemahaman tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru dituntut untuk menghadirkan strategi yang mampu menjembatani antara karakter teks anekdot yang kompleks dengan pengalaman belajar siswa. Pemilihan media yang tepat dapat berfungsi sebagai sarana konkret untuk membantu siswa memahami alur dan unsur kebahasaan yang terkadang terasa abstrak. Media yang bersifat interaktif dan berbasis permainan, misalnya, memberi peluang terciptanya suasana belajar yang lebih hidup, di mana siswa tidak hanya menghafal struktur teks, tetapi juga berlatih menggunakannya dalam situasi kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran teks anekdot tidak lagi sekadar menjadi kegiatan rutin, melainkan sebuah proses kreatif yang mengasah logika, rasa humor, sekaligus kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil observasi di SMK Pembangunan Pacitan memperkuat gambaran tersebut. Pembelajaran teks anekdot masih didominasi metode ceramah dan buku paket, sementara aktivitas kreatif siswa belum banyak dikembangkan. Guru lebih berfokus pada penyampaian materi dibanding menciptakan suasana interaktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang terlibat, bahkan memandang materi tidak relevan dengan keseharian mereka. Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa kesulitan siswa terletak pada penguasaan kaidah kebahasaan serta keterampilan menyusun teks anekdot. Hal ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung pemahaman siswa.

Di tengah kebutuhan tersebut, pemanfaatan media belajar menjadi semakin mendesak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu untuk menyampaikan isi materi. Media tidak hanya berperan sebagai penyampai pesan, melainkan juga mampu membangkitkan motivasi, meningkatkan perhatian, serta menciptakan suasana belajar aktif. Sejumlah ahli, seperti Rayandra Asyhar maupun Anitah, menekankan bahwa media berfungsi sebagai saluran pesan yang dirancang secara sistematis agar mendukung proses belajar mengajar. Dari sini tampak jelas bahwa media bukan sekadar pelengkap, melainkan bagian yang menyatu dengan upaya mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu media yang dapat menjawab tantangan pembelajaran teks anekdot adalah kartu domino. Media ini pada awalnya berbentuk permainan tradisional, tetapi dalam konteks edukasi, isi kartu dimodifikasi sehingga berisi potongan informasi atau soal yang harus dicocokkan siswa. Muryaningsih dan Irianto (2015) menegaskan bahwa penggunaan kartu domino dalam suasana belajar mendorong siswa untuk berpikir, menganalisis, sekaligus berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, kartu domino bukan hanya sarana hiburan, melainkan juga media yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Kebermanfaatan media kartu domino semakin mendapat dukungan dari penelitian sebelumnya. Nurmalenia dkk. (2023) mencatat rendahnya penguasaan struktur teks anekdot di kalangan siswa SMK, meski tanpa intervensi media. Rizal (2024) memperlihatkan efektivitas pendekatan *stand up comedy*, meski sangat bergantung pada keterampilan performatif guru. Riskiyani dan Hardiyanto (2024) menemukan bahwa media komik strip dapat mendorong kreativitas, tetapi sifatnya lebih individual sehingga kurang mendukung kerja sama antar siswa. Murtidi dan Iskandar (2025) menunjukkan efektivitas kartu domino berbasis *Team Games Tournament* di tingkat SD, walaupun konteks materi dan jenjang berbeda dengan SMK. Sementara itu, Rahayu dkk. (2022) menegaskan bahwa *game-based learning* secara umum mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar, meski belum menyentuh pembelajaran teks anekdot secara khusus.

Melihat temuan-temuan tersebut, kartu domino berpotensi menjadi media yang relevan untuk mengatasi kesulitan pembelajaran teks anekdot di SMK. Media ini sederhana, mudah dipraktikkan, tetapi mampu menciptakan suasana kolaboratif yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Jika dikaitkan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, kartu domino juga sejalan dengan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, communication, collaboration*).

Atas dasar itu, penelitian berjudul **“Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Anekdot di SMK Pembangunan Pacitan”** dilakukan untuk menguji sejauh mana penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh kartu domino terhadap capaian siswa pada materi teks anekdot. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada literatur mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan, sedangkan secara

praktis, dapat memberikan alternatif inovatif bagi guru serta pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Hipotesis yang dibangun dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh positif penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi teks anekdot. Landasan hipotesis ini bertumpu pada teori belajar berbasis permainan yang menekankan pengalaman belajar menyenangkan sebagai pemicu keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang lebih dalam, serta capaian kognitif, afektif, dan psikomotorik yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif dilakukan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan instrumen terstandar, kemudian hasilnya dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis. Metode eksperimen semu dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni mengukur pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa dalam situasi kelas nyata.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang keduanya diberikan *pretest* dan *posttest*. Desain ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan perbandingan hasil belajar antara kelompok yang diberi perlakuan dengan kelompok yang tidak, meskipun pemilihan sampel tidak sepenuhnya acak (Sugiyono, 2013).

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Pembangunan Pacitan tahun pelajaran 2024/2025. Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Dari populasi siswa kelas X, dipilih dua kelas dengan total 42 siswa. Kelompok eksperimen terdiri dari 23 siswa kelas X TKJ 1 yang memperoleh pembelajaran dengan media kartu domino, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 19 siswa kelas X Akuntansi 1 yang tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Pemilihan kedua kelas ini dipertimbangkan karena memiliki karakteristik berbeda dari segi dominasi gender, sehingga perbandingan hasil belajar diharapkan memberi gambaran lebih objektif tentang efektivitas media kartu domino.

Penelitian ini melibatkan dua variabel. Variabel bebas adalah penggunaan media kartu domino, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada materi teks anekdot. Hubungan kedua variabel diukur melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Kelompok eksperimen kemudian mengikuti pembelajaran yang diintegrasikan dengan media kartu domino sebagai sarana latihan interaktif, sementara kelompok kontrol belajar dengan metode ceramah dan diskusi. Setelah perlakuan selesai, keduanya diberi *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis dalam tiga tahap. Pertama, tahap persiapan, yaitu penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen berupa soal tes, dan pembuatan media kartu domino yang disesuaikan dengan materi teks anekdot. Kedua, tahap pelaksanaan, berupa pemberian *pretest*, penerapan pembelajaran dengan perlakuan berbeda di kedua kelompok, serta pelaksanaan *posttest*. Ketiga, tahap evaluasi, yaitu pengolahan data hasil tes dan penarikan kesimpulan.

Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, dokumentasi, dan observasi. Instrumen utama berupa tes esai yang dirancang sesuai kompetensi dasar materi teks anekdot, diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama siswa, rekapitulasi nilai, serta catatan pendukung. Observasi terbatas juga dilakukan untuk mencatat respons siswa, terutama pada kelompok eksperimen.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran data berupa nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, dan standar deviasi. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis, yakni perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji statistik yang digunakan adalah *independent sample t-test* dengan kriteria:

- (1) jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak,
- (2) jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima.

Selain itu, digunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar. Menurut Hake dalam Sundayana (2014:151), perhitungan *N-Gain* memberikan gambaran tingkat peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest*, dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- Spre = skor pretest
- Spost = skor posttest
- Smaks = skor maksimal ideal

Melalui analisis tersebut, penelitian ini bertujuan menguji sejauh mana media kartu domino efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks anekdot dibandingkan pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi teks anekdot. Data diperoleh melalui *posttest* pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol (X Akuntansi 1) yang belajar dengan metode konvensional dan kelompok eksperimen (X TKJ 1) yang belajar menggunakan media kartu domino.

1. Statistik Deskriptif

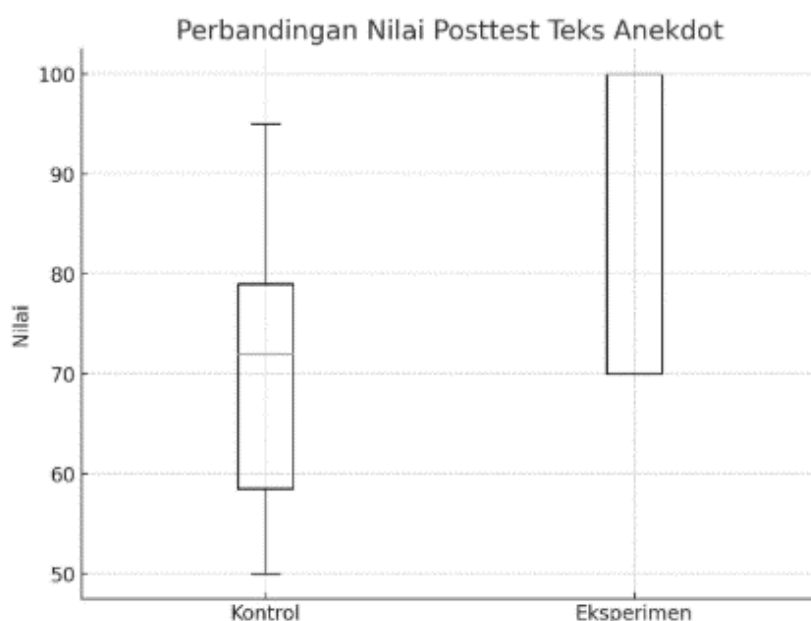
Gambaran umum capaian nilai *posttest* kedua kelompok disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest*

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata	Median	Std. Deviasi	Nilai Min	Nilai Maks
Kontrol (X AK 1)	19	70,16	72	13,28	50	95
Eksperimen (X TKJ 1)	23	89,57	100	13,64	70	100

Data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol ($89,57 > 70,16$). Median kelompok eksperimen mencapai skor maksimal (100), sementara kelompok kontrol masih memiliki variasi nilai yang cukup besar hingga di bawah KKM (50).

Selanjutnya, bagian ini juga menyajikan data hasil penelitian mengenai pengaruh media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi teks anekdot di SMK Pembangunan Pacitan. Penyajian hasil difokuskan pada perbandingan capaian belajar antara kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media kartu domino dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Data hasil belajar ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik agar memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi nilai, rata-rata capaian, serta variasi antar siswa pada kedua kelompok.



Gambar 1. Perbandingan nilai *post-test* teks anekdot dari dua kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen)

2. Uji Inferensial (*Independent Samples t-test*)

Untuk menguji perbedaan rata-rata secara signifikan, dilakukan uji *t*. Hasil perhitungan ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji *t-test Independent Samples*

Statistik	Hasil
t-hitung	4,656
p-value	0,000037

Karena $p\text{-value} < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino berpengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Analisis N-Gain

Efektivitas media kartu domino diukur dengan perhitungan N-Gain (dengan asumsi nilai *pretest* rata-rata = 50). Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelompok	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Kontrol (X AK 1)	70,16	0,40	Sedang
Eksperimen (X TKJ 1)	89,57	0,79	Tinggi

Dari tabel terlihat bahwa kelompok eksperimen memperoleh N-Gain kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol hanya pada kategori sedang. Ini berarti peningkatan capaian belajar lebih optimal pada kelompok yang menggunakan media kartu domino.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino memicu kemajuan belajar yang nyata dibandingkan metode konvensional. Rata-rata siswa pada kelompok eksperimen mendekati skor tinggi, sementara kelompok kontrol masih terbagi antara yang mencapai ketuntasan dan yang belum. Median dan rentang nilai minimum-maksimum memperkuat gambaran bahwa intervensi media domino bukan hanya

menaikkan rata-rata, tetapi juga mengurangi jumlah siswa yang sangat rendah performanya.

Variasi (standar deviasi) yang hampir serupa antara kedua kelompok menandakan bahwa sebaran nilai siswa cukup konsisten, meskipun titik permulaan atau baseline kemampuan (*pretest*) mungkin berbeda. Namun, adanya peningkatan jelas di kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media domino mampu mempersempit gap kemampuan siswa, terutama bagi mereka yang sebelumnya memiliki nilai di bawah rata-rata.

Penemuan ini mendukung penelitian Amna, Hardiansyah & Armadi (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan “domino matematika (Domat)” pada siswa kelas 2 SD meningkatkan pemahaman simbol matematika secara signifikan dibanding kelompok kontrol yang menggunakan metode biasa. Hasil penelitian juga sejalan dengan Liana, Khozim & Al Ghozali (2024) di mana media kartu domino terbukti meningkatkan hasil belajar materi pecahan senilai pada siswa SD; peningkatan dinilai tinggi berdasarkan tes dan uji-statistik. Selain itu, Priatna, Iriyadi & Toha (2022) melaporkan bahwa perkembangan media domino dalam materi pecahan membawa efek positif pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high-order thinking*) siswa.

Dari sudut teori pembelajaran, keberhasilan media domino dapat dimengerti melalui prinsip belajar aktif (*active learning*) dan keterlibatan siswa (*student engagement*). Ketika siswa bekerja dengan kartu domino, mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi berinteraksi, mencocokkan potongan informasi, berdiskusi, menyusun kaidah kebahasaan secara kolaboratif, yang semuanya turut memperkuat internalisasi materi. Model pembelajaran berbasis permainan telah dipilih dalam sejumlah literatur sebagai metode yang mampu memfasilitasi aspek kognitif maupun afektif siswa dengan lebih baik dibandingkan metode ceramah atau diskusi tradisional. Contohnya dalam penelitian *Game-Based Learning* pada teks cerpen yang menunjukkan bahwa penggunaan platform interaktif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa ketika menganalisis unsur intrinsik-ekstrinsik teks.

Secara pedagogis, penggunaan media domino menawarkan keuntungan selain peningkatan skor, yakni memperluas akses siswa yang selama ini merasa materi teks anekdot abstrak atau jauh dari pengalaman mereka. Siswa cenderung lebih mudah memahami struktur teks anekdot (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda), serta aspek kebahasaan seperti kalimat perintah, menggunakan waktu lampau, dan sindiran, bila penyajiannya dilakukan lewat aktivitas visual dan interaktif. Media domino juga memungkinkan pengerjaan soal teks anekdot dengan cara kolaboratif sehingga siswa saling membantu memperjelas kesalahpahaman yang muncul.

Di sisi penerapan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, di antaranya yakni:

- (1) Kesiapan perangkat (kartu domino yang telah disesuaikan materi teks anekdot), dan pelatihan guru dalam mendesain aktivitas domino agar fokus pada tujuan pembelajaran, bukan semata hiburan.
- (2) Adaptasi waktu dan logistik kelas agar media dapat digunakan secara optimal tanpa memperbesar beban guru atau mengganggu alur pembelajaran.
- (3) Perhatian terhadap siswa yang mungkin awalnya kurang memahami kaidah kebahasaan teks anekdot; perlu pendampingan agar mereka tidak merasa tertinggal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan bahwa media kartu domino bukan hanya strategi alternatif, melainkan intervensi yang memiliki potensi besar untuk memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot, terutama dalam konteks SMK yang menuntut pembelajaran aplikatif dan berpikir kritis.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi teks anekdot di SMK Pembangunan Pacitan. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan perbedaan yang jelas antara kelompok eksperimen yang menggunakan media kartu domino dan kelompok kontrol yang tetap belajar dengan metode konvensional. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol, dengan sebaran nilai yang lebih menguntungkan siswa. Median nilai kelompok eksperimen mencapai skor maksimal, sementara pada kelompok kontrol masih terdapat siswa dengan capaian di bawah standar ketuntasan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino berpengaruh positif terhadap pemahaman dan capaian siswa pada pembelajaran teks anekdot.

Media kartu domino terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi, serta meningkatkan pemahaman terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Keberhasilan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat konsep bahwa pembelajaran aktif dan kolaboratif memberikan dampak signifikan pada capaian kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Dari segi aplikatif, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru Bahasa Indonesia untuk memanfaatkan media kartu domino sebagai alternatif dalam mengajarkan materi teks anekdot maupun materi lain yang bersifat konseptual. Guru dapat mengadaptasi desain kartu domino sesuai kebutuhan, misalnya untuk melatih keterampilan menulis, memahami teks sastra, atau membangun kemampuan berpikir kritis siswa. Pihak sekolah juga dapat mempertimbangkan integrasi media berbasis permainan dalam program pengembangan pembelajaran, guna menciptakan kelas yang lebih partisipatif dan relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Secara akademis, penelitian ini berkontribusi pada kajian media pembelajaran dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas kartu domino dalam konteks SMK. Penelitian ini membuka peluang bagi kajian lanjutan yang lebih luas, misalnya mengembangkan media sejenis berbasis digital, atau membandingkan efektivitas kartu domino dengan model *game-based learning* lainnya. Hasil penelitian juga dapat memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam membangun keterampilan kritis melalui teks sastra dan non-sastra.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada lingkup sampel yang hanya melibatkan dua kelas dalam satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada capaian hasil belajar kognitif melalui *pretest* dan *posttest*, sementara aspek afektif dan psikomotorik belum diukur secara mendalam. Faktor-faktor eksternal, seperti motivasi individu, gaya belajar, atau kondisi lingkungan belajar, juga belum diteliti secara khusus sehingga dapat memengaruhi hasil yang diperoleh.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dari berbagai sekolah dan jenjang, serta mengukur aspek afektif dan psikomotorik secara lebih sistematis. Penggunaan instrumen tambahan seperti angket motivasi belajar atau lembar observasi keterampilan kolaborasi juga dapat memperkaya data. Pengembangan media kartu domino dalam bentuk digital atau integrasi dengan teknologi pembelajaran daring berpotensi menjadi inovasi lanjutan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu domino merupakan sarana sederhana, kreatif, dan

efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan capaian akademis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada guru serta siswa yang terlibat, yang dengan penuh kerja sama, dan antusiasme mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran hingga penelitian ini selesai. Selain itu, penulis menghargai bantuan dari rekan sejawat yang telah memberikan masukan, koreksi, serta dukungan moral selama proses penyusunan artikel ini. Dukungan tersebut menjadi bagian penting dalam terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amna, S., Hardiansyah, H., & Armadi, A. (2021). Penerapan media domino matematika (Domat) untuk meningkatkan pemahaman simbol matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 123–134.
- Anitah, S. (2009). *Media pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Anitah, S. (2014). *Media pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran: Inovasi dalam pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., Frimananda, G. R., & Prihantini, P. (2025). Faktor penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1184–1188. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41516>
- Liana, I., Khozim, M., & Al Ghozali, M. (2024). Pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 45–56.
- Muryaningsih, S., & Irianto, S. (2015). Math games domino effect on the results of learning math fractions in class IV SD Negeri 1 Kalikabong. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 45–53.
- Murtidi, R., & Iskandar, F. (2025). Efektivitas kartu domino berbasis Team Games Tournament pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 34–46.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 659–663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nurmalenia, A., Putri, W., & Kurniawan, D. (2023). Analisis kesulitan siswa SMK dalam memahami struktur teks anekdot. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 15–27. <https://doi.org/10.21009/jpbsi.12.1.02>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.

- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Priatna, N., Iriyadi, I., & Toha, M. (2022). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran pecahan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 789–800.
- Rahayu, N., Prasetyo, A., & Lestari, D. (2022). Game-based learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 211–225. <https://doi.org/10.17509/jtp.v24i3.5678>
- Rahayu, S., Firmansyah, D., & Puspitasari, R. (2022). Game-based learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 33–44.
- Riskiyani, A., & Hardiyanto, B. (2024). Pemanfaatan media komik strip dalam pembelajaran teks anekdot. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 8(2), 98–110.
- Rizal, M. (2024). Pendekatan stand up comedy dalam pembelajaran teks anekdot. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 23(1), 67–79.
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran untuk siswa. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Simanungkalit, P. A., Margiat, D., & Panggabean, R. O. (2025). Dampak metode mengajar terhadap pembentukan karakter siswa di SMA Kasih Bagi Bangsa. *Davar: Jurnal Teologi*, 5(2), 112–126. <https://doi.org/10.55807/davar.v5i2.183>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Virmayanti, N. K., Suastra, I. W., & Suma, I. K. (2023). Inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan keterampilan pembelajaran abad 21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 515–527. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/20138/14577>
- Zainudin, & Ubabuddin. (2021). Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 1(1), 915–930.